

**PLANEJAMENTO DIÁRIO**  
**Turma: 5<sup>o</sup> C ,D e E**  
**Ipiranga do Norte, 14 de agosto de 2020.**

**Área do conhecimento e componentes curriculares (BNCC)**

Linguagens:( ) Língua Portuguesa ( ) Arte ( x ) Ed.Física ( ) Língua inglesa  
Matemática:( ) Matemática  
Ciência da natureza:( ) Ciências  
Ciências humanas:( ) Geografia ( ) História  
Ensino Religioso: ( ) Ensino Religioso

**Objeto de conhecimento e habilidades (códigos da BNCC/Currículo (DRC-MT):**

Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo  
Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana

**(EF35EF04)** Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais te matizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.

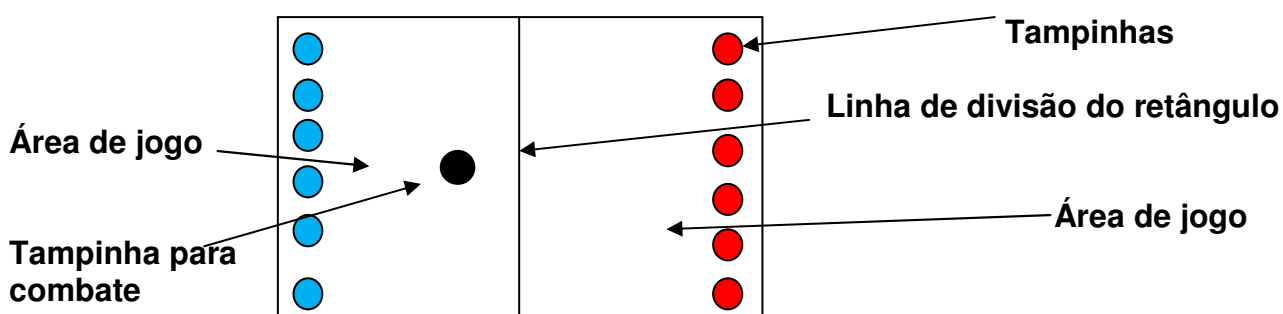
**Conteúdo:**

Jogos de invasão

Atividade: Queimada de tampinhas

**Desenvolvimento da atividade:**

Desenhe um campo de queimada com fita crepe ou giz, esse campo será um retângulo 80 cm x 40 cm com uma divisória no meio, cada jogador colocara suas 6 tampinha uma do lado da outra dando o espaço que preferir ( se não tiver todas as tampinhas podendo utilizar bolinhas de papel) com uma tampinha para o combate que vamos dar um peteleco ou empurrá-la do nosso campo de jogo para tentar acertar a tampinha do adversário, se acertar a tampa do adversário é eliminada e a tampinha de combate volta para o seu campo de jogo podendo jogar novamente, se errar passe a tampinha de combate para o adversário, ganha o jogo quem eliminar todas as tampinhas do adversário primeiro.



**Estratégias de documentação da devolutiva da atividade e do processo de aprendizagem (Ex: Fotos, gravados, registros escritos...)**

Fagner Moreira Mendes  
**Assinatura do Professor**

Simarli Nunes Caldeira  
**Assinatura do Coord. Pedagógico**